Games for Windows



OSTRZEŻENIE PRZED PADACZKĄ (EPILEPSJĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

INSTALACJA I ROZGRYWKA

WERSJA PŁYTOWA

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Po pomyślnym zainstalowaniu gry możesz uruchomić ją z menu autoodtwarzania bądź menu przycisku START na pasku zadań systemu Windows. W Windows Vista™ należy wtedy wybrać polecenie GRY, a w starszych wersjach Windows™ polecenie PROGRAMY (lub WSZYSTKIE PROGRAMY).

WERSJA EA STORE

Możesz uzyskać dostęp do instrukcji pobrania gry w sekcji Centrum Pomocy EA Store.

- Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona i komunikat instalacji. Naciśnij ikonę i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.
- Po zakończeniu się procesu instalacji uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

  Uwaga: Do użytkowania niektórych gier wymagany jest pseudonim gracza oraz uwierzytelnienie licencji. Aktywacja tych elementów następuje za pośrednictwem programu EA Download Manager.

SPIS TREŚCI

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Załóż konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i podpowiedzi od EA. Trwa to krótko i wymaga niewielkiego wysiłku!

Możesz dokonać rejestracji w trakcie instalacji bądź poprzez odnośnik rejestracji elektronicznej, który znajdziesz w menu gry wywoływanym poprzez przycisk START systemu Windows. Możesz także odwiedzić naszą stronę pod adresem **www.gamereg.ea.com** i tam dokonać rejestracji.

> **Uwaga:** Podczas rejestracji gry na koncie użytkownika EA jej numer seryjny zostanie zapisany w dokładnych informacjach o koncie w zakładce „Moje konto”, aby można go było w razie potrzeby łatwo znaleźć.

DANE WYWIADOWCZE MISJI

WYŁĄCZNIE DO WGLĄDU

Informacje:

Z niewyjaśnionych przyczyn utracono łączność z zespołem amerykańskich archeologów, którzy prowadzili prace na jednej z wysp Morza Filipińskiego. Z ostatniego przekazu od kierownika zespołu, dra Rosenthala, wynika, że na wyspie wylądowali żołnierze Koreańskiej Armii Ludowej i przejęli nad nią kontrolę.

Raport sytuacyjny:

Przyczyna interwencji Koreańczyków jest nieznana. Do tej pory wyspy nigdy nie były obiektem żadnych roszczeń terytorialnych. Możliwe scenariusze wydarzeń: przejęcie znalezisk na wykopaliskach, porwanie obywateli USA dla okupu, przejęcie ekspertów do nieznanego projektu Koreańskiej Armii Ludowej.

Autoryzowane działanie:

W chwili obecnej kluczowe znaczenie ma uniknięcie oficjalnego konfliktu z Koreańską Armią Ludową. Zalecane jest przeprowadzenie operacji przez Siły Specjalne – podczas misji należy wykorzystać nanoskafandry. Zadanie podstawowe: odnalezienie i ewakuacja zakładników. Zadanie poboczne: dokonaj aktualizacji raportu sytuacyjnego i ustal przyczynę interwencji KAL.

Status: Zatwierdzono



KONFIGURACJA STEROWANIA

W *Crysis®* można grać za pomocą klawiatury i myszy lub kontrolera Xbox 360.

> **Uwaga:** Konfigurację klawiatury i myszy można dostosować do własnych potrzeb. Aby zmienić domyślną funkcję sterowania, wybierz w głównym menu: OPCJE > OPCJE STEROWANIA, a następnie zaznacz odpowiednią zakładkę. Kliknij funkcję, którą chcesz zmienić, a gdy pojawi się odpowiedni monit, naciśnij wybrany przez siebie klawisz.

KLAWIATURA I MYSZ

ROZGLĄDANIE/RUCH

Działanie	Klawiatura i mysz
Do przodu	W
Do tyłu	S
Ruch w lewo/w prawo	A/D
Przechylenie w lewo/prawo	Q/E
Wstań/Skocz	SPACJA
Sprint	SHIFT + W
Kucanie	Lewy CTRL
Czołganie się	Y
Noktowizor	I

UZBROJENIE

Działanie	Sterowanie
Strzał	**Mysz 1**
Zbliżenie/Alt. strzał/Widok	**Mysz 2**
Tryb strzelania	**X**
Przeładowanie	**R**
Upuszczenie broni	**J**
Lornetka	**B**
Menu modyfikacji broni	**C**/przytrzymaj **3 przycisk myszy** i wybierz ikonę broni *(patrz strona 18)*
Następna/poprzednia broń	**Kółko myszy w dół/w górę**
Atak wręcz w zwarciu/atak bronią w zwarciu	**Mysz 1/T**
Rzut granatem	**G**
Przełączanie rodzaju granatów	**H**
Broń krótkiego zasięgu	**1**
Broń szturmowa	**2**
Materiały wybuchowe	**3**
Tryby nanoskafandra	**4**
Narzędzia (tylko w trybie dla wielu graczy)	**5**

INTERAKCJA

Działanie	Sterowanie
Interakcja/Wejdź/Wyjdź	**F**
Szybki zapis (tylko w trybie dla jednego gracza)	**F5**
Szybkie wczytanie (tylko w trybie dla jednego gracza)	**F8**
Wczytanie ostatnio zapisanej gry	**F9**
Szybkie menu nanoskafandra	**Mysz 3/V**
Otwórz/zamknij mapę	**M**
Otwórz/zamknij okno zadań (tylko w trybie dla jednego gracza)	**TAB**
Otwarcie menu pauzy	**ESC**

TYLKO TRYB WIELOOSOBOWY – INTERAKCJA

Otwórz/zamknij menu komunikacji głosowej	**ALT** (naciśnij i przytrzymaj)
Komendy radiowe	**F5 do F8 + klawisz numeryczny**
Otwórz/zamknij menu zakupów	**P**
Kup amunicję	**.**
Otwórz/zamknij tabelę wyników	**TAB** (naciśnij i przytrzymaj)
Obejrzyj wszystkie cele w 3D	**O** (naciśnij i przytrzymaj)
Otwórz/zamknij menu komunikacji drużynowej	**U/ENTER**
Otwórz/zamknij wszystkie menu komunikacji	**Z/ENTER**
Wyślij wiadomość	**ENTER**

POJAZDY

OGÓLNE STEROWANIE POJAZDAMI

Działanie	Sterowanie
Przejście do siedzenia kierowcy	1
Przejście do siedzenia działonowego	2
Zmiana siedzeń pasażerów	3
Przełączenie na widok z 3 osoby	F1
Zbliżenie/oddalenie	Kółko myszy ⇳
Klakson	H
Światła	L
Broń główna/dodatkowa (gdy pojazd jest uzbrojony)	Mysz 1/Mysz 2

POJAZDY NAZIEMNE I PŁYWAJĄCE

Działanie	Sterowanie
Przyspieszanie/do przodu	W
Zwalnianie/do tyłu	S
Skręć w lewo	A
Skręć w prawo	D
Hamowanie	SPACJA
Dopalacz	SHIFT

HELIKOPTER

Działanie	Sterowanie
Włączenie silnika	W
	S
Przechył w lewo/prawo	A/D
Skręt/zmiana nachylenia	Mysz
Dopalacz	Lewy SHIFT

SAMOLOT PIONOWEGO STARTU I LĄDOWANIA (VTOL)

Działanie	Sterowanie
Przyspieszenie/do przodu	W
Zwalnianie/do tyłu	S
Sterowanie	Mysz ⇳/⬄
Ruch w lewo/w prawo	A/D
Przechył w lewo/prawo	Q/E
Ruch do góry	SPACJA
Ruch w dół	Lewy CTRL
Dopalacz	Lewy SHIFT

KONTROLER XBOX 360

Uwaga: Aby grać z użyciem kontrolera Xbox, należy zainstalować w systemie Windows odpowiednie oprogramowanie. Więcej informacji na ten temat można znaleźć pod poniższym adresem: **http://support.microsoft.com/kb/906347**

KONFIGURACJA STEROWANIA



- Aby włączyć sprzężenie zwrotne lub włączyć/wyłączyć odwrócenie funkcji rozglądania się, wybierz z głównego menu/menu pauzy OPCJE>OPCJE KONTROLERA i zaznacz odpowiednie pola.

STEROWANIE POJAZDAMI



PRZYGOTOWANIE GRY

Aby rozpocząć misję agenta jednostek specjalnych, wybierz z głównego menu opcję JEDEN GRACZ, a następnie NOWA GRA. Wybierz poziom trudności – NISKI, NORMALNY, WYSOKI lub DELTA – a następnie wybierz ROZPOCZNIJ GRĘ.

- Aby kontynuować zapisaną wcześniej grę, wybierz opcję WCZYTAJ GRĘ.
- Aby uzyskać więcej informacji o rozgrywkach dla wielu graczy, zajrzyj do rozdziału *Gra wieloosobowa* na stronie 22.

Podpowiedź: Gdy zechcesz zmienić w trakcie gry poziom trudności, naciśnij klawisz ESC, aby wyświetlić menu pauzy. Następnie wybierz OPCJE>OPCJE GRY i z rozwijanego menu wybierz poziom trudności.

PROFIL UŻYTKOWNIKA

Stwórz profil użytkownika, w którym przechowywane będą Twoje dane gry. Wybierz PROFIL, a następnie NOWY PROFIL. Wpisz wybraną nazwę użytkownika, a następnie kliknij przycisk ZAPISZ PROFIL.

- Aby wczytać istniejący profil, wybierz opcję WCZYTAJ PROFIL, a następnie kliknij nazwę użytkownika, którego chcesz wczytać. Następnie wybierz opcję WCZYTAJ, aby wczytać profil i wrócić do menu głównego.

Uwaga: Jeżeli nie stworzysz własnego profilu, stworzony zostanie profil domyślny. Zapisane stany gry danego profilu są niedostępne dla innych użytkowników.

Uwaga: Więcej informacji odnośnie modyfikowania opcji gry można znaleźć na stronie 21.

EKWIPUNEK POLOWY – NANOSKAFANDER



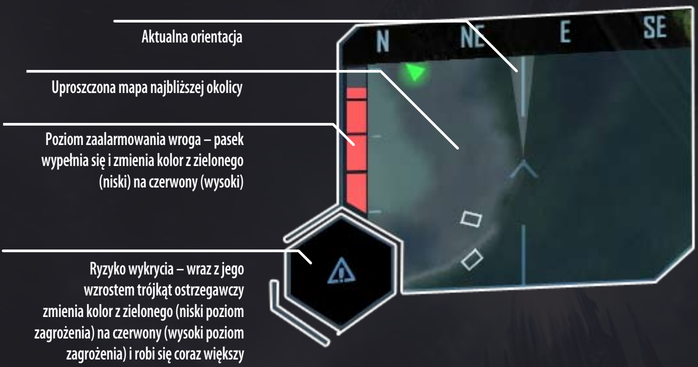
WYŚWIETLACZ TAKTYCZNY (HUD)

Zaawansowane technologicznie nanoskafandry są tajną bronią amerykańskich jednostek specjalnych. Zapewniają agentom dostęp do szeregu funkcji. Skafander jest wyposażony w zintegrowany wyświetlacz taktyczny (HUD), który za pośrednictwem łącza satelitarnego dostarcza żołnierzowi kluczowych informacji.



RADAR TAKTYCZNY I WSKAŹNIKI ZAGROŻENIA

Kluczem do sukcesu misji jest pozostawanie niezauważonym. Kontroluj sytuację i dane o stanie zagrożenia, aby wróg nie wykrył Twej obecności.



Na radarze taktycznym podświetlone zostają pozycje wszystkich wytycznych lub jednostek znajdujących się w pobliżu:

- Wytyczne są wyświetlane jako zielone i żółte kropki (odpowiednio, cele główne i cele dodatkowe).
- Żołnierze są zaznaczeni trójkątami wskazującymi kierunek, w jakim są zwróceni. Sojusznicy zaznaczeni są na niebiesko, podczas gdy żołnierze wroga na czerwono – po tym jak zostaną oznakowani za pomocą lornetki (patrz *Lornetka* na stronie 12).

  Podpowiedź: Zaalarmowani wrogowie (żółte strzałki) pojawiają się na radarze taktycznym nawet pomimo tego, że nie zostali oznakowani. Oznakowane pojazdy są wyświetlane jako białe obrysy.

ANALIZA ZAGROŻENIA

HUD wyświetla dwie zmienne: ryzyko wykrycia i poziom zaalarmowania wroga.

- Ryzyko wykrycia zaznaczone jest za pomocą pojawiającego się wykrzyknika – jeśli się powiększa i zmienia kolor z zielonego na czerwony, stajesz się coraz lepiej widoczny i znacznie wzrasta ryzyko wykrycia Twojej obecności przez wroga.
- Jeżeli wskaźnik zaalarmowania wroga zacznie się podnosić, musisz szybko się ukryć lub wycofać z zajmowanej pozycji.

WYKRYWANIE TRAFIEŃ

Dzięki błyskawicznej analizie trajektorii nadlatujących pocisków, nanoskafander jest w stanie zlokalizować każdego przeciwnika, który odda celny strzał. Dzięki temu można szybko i skutecznie odpowiedzieć. Zwracaj uwagę na czerwony pasek na wyświetlaczu HUD – wskazuje on kierunek, z którego do ciebie strzelają.

LORNETKA

Za pomocą lornetki można zlokalizować jednostki wroga – a następnie śledzić je na radarze taktycznym lub przy pomocy mapy strategicznej. Aby skorzystać z lornetki, naciśnij klawisz **B**, a następnie zmieniaj powiększenie przy pomocy kółka myszy. Położenie wszystkich widocznych jednostek i żołnierzy wroga w odległości do 100 m. jest automatycznie zaznaczane za pomocą cieniowanych obwódek w polu widzenia.

- Obrys w kolorze HUD-a (domyślnie jest to zielony) wskazuje, że przeciwnik nie jest świadomy twej obecności.
- Żółta obwódka wskazuje, że poziom zaalarmowania wzrósł niebezpiecznie – taki żołnierz będzie badał okolicę.
- Czerwona obwódka wskazuje, że przeciwnik został zaalarmowany – albo zaatakowany.

Aby śledzić przeciwników na mapie strategicznej i radarze taktycznym, możesz ich oznakować przy pomocy lornetki. Umieść jednostkę w środku pola widzenia i wskaż jej pozycję celownikiem – cieniowanie obwódki błyśnie na biało i od tej pory cel będzie śledzony w czasie rzeczywistym. Pojazdy można oznakować w taki sam sposób, ale w ich przypadku nie będą wyświetlane kolory wskazujące poziom zaalarmowania. Wszystkie jednostki pozostają oznakowane, aż zostaną wycofane z walki lub zniszczone.

Podpowiedź: Na niskim i normalnym poziomie trudności jednostki zostają automatycznie oznakowane, jeżeli prowadzą rozpoznanie, zostały zaalarmowane, lub gdy prowadzą ostrzał.

- Niebieskie strzałki wskazują pozycje własnych jednostek.
- Kierunek, w którym znajduje się kolejny cel, zaznaczony jest białą strzałką. Cel zadania jest wyświetlany jako zielony romb z żółtym okręgiem w środku. Gdy zostanie wskazany celownikiem lornetki, dodatkowo pojawi się informacja o jego nazwie oraz odległości, jaka Cię od niego dzieli.

Podpowiedź: Gdy dostępne jest wsparcie lotnicze, za pomocą lornetki można naprowadzać samoloty – wystarczy użyć jej do wskazania celu.

DANE MISJI

WYTYCZNE

W miarę rozwoju sytuacji aktualizowana będzie treść odprawy do misji oraz jej wytyczne. Wciśnij klawisz TAB, aby wyświetlić ekran wytycznych i mapę strategiczną. Za ich pomocą możesz zapoznać się z treścią aktualnego raportu sytuacyjnego oraz zapoznasz się z nowymi informacjami o misji.

MAPA STRATEGICZNA

Wciśnij klawisz M, aby wyświetlić na HUD-zie mapę strategiczną. Mapę można powiększać i pomniejszać za pomocą kółka myszy ⇳. Aby ją przesunąć, kliknij i przytrzymaj prawy przycisk myszy. Poza podstawowymi informacjami o topografii terenu na mapie zaznaczone są miejsca ważne z punktu widzenia misji (zielone strzałki), Twoja pozycja (pomarańczowa strzałka), sojusznicy (niebieskie strzałki) oraz jednostki wroga (czerwone strzałki oraz ikony pojazdów).

Podpowiedź: Stacje zagłuszania Koreańskiej Armii Ludowej utrudniają komunikację, a co za tym idzie ograniczają skuteczność mapy i radaru. Aby odzyskać łączność z satelitą, wyłącz stację zagłuszania.

WŁASNE USTAWIENIA NANOSKAFANDRA



W zależności od warunków panujących na polu walki należy używać jednego z trybów nanoskafandra: szybkość, siła, pancerz lub maskowanie. Energia nanoskafandra zużywa się, ale z czasem ulega regeneracji. Zużycie energii zależy od wybranego trybu działania i sytuacji.

SZYBKOŚĆ

Wprowadzenie nanobotów do krwiobiegu pozwoli Ci poruszać się z dwukrotnie większą szybkością. Szybkość chodzenia zostaje zwiększona bez dodatkowego zużycia energii nanoskafandra, ale bieganie (wciśnięcie i przytrzymanie **lewego** klawisza **SHIFT**) drastycznie je zwiększa, ograniczając czas sprintu.

SIŁA

To ustawienie podwaja siłę w stosunku do normalnego, niezmodyfikowanego człowieka. Aktywowany zostanie mięśniowy egzoszkielet nanoskafandra. Dzięki temu będziesz w stanie więcej dźwigać i rzucać większymi obiektami, skakać na większe odległości, zadawać poważniejsze obrażenia w walce wręcz, a także utrzymać pod kontrolą broń pomimo znacznego odrzutu. Wszystkie powyższe funkcje zużywają jednak energię skafandra.

PANCERZ

Energia nanoskafandra zostaje przekierowana do struktur obronnych, zwiększając poziom bezpieczeństwa zapewniany przez pancerz. Wszelkie trafienia pochłaniane są w pierwszej kolejności przez energię skafandra. Po jej wyczerpaniu użytkownik będzie mógł zostać normalnie zraniony. W celu zapewnienia maksymalnego bezpieczeństwa, z trybu pancerza należy korzystać w awaryjnych sytuacjach, takich jak skoki z dużych wysokości czy ucieczka podczas nieoczekiwanego starcia.

MASKOWANIE

Nanoskafander generuje niezwykle skuteczną tarczę maskującą, która sprawia, że użytkownik skafandra staje się praktycznie niewidzialny. Niestety systemy maskowania zużywają znaczną ilość energii, a co za tym idzie można z nich korzystać tylko przez pewien czas. Utrzymanie skutecznego maskowania w ruchu wymaga dodatkowej energii, co jeszcze bardziej przyspiesza zużycie.

> **Uwaga:** Otwarcie ognia w trybie maskowania spowoduje wykorzystanie całości energii skafandra, przez co staniesz się natychmiast widoczny.

PRZEŁĄCZANIE TRYBÓW



Tryb można wybrać na kilka sposobów:

- Wciśnij klawisz V lub kliknij i przytrzymaj kółko myszy, aby otworzyć okno nanoskafandra, a następnie wybierz ustawienie, przesuwając myszkę ⇳/⬄.
- Wciśnij klawisz 4, aby przełączać tryby skafandra bez konieczności otwierania jego menu.
- Gdy włączone są skróty skafandra (OPCJE>OPCJE STEROWANIA>SKRÓTY NANOSKAFANDRA), można przełączać tryby, naciskając dwa razy następujące klawisze: sprint (**lewy SHIFT**) – tryb szybkości; ruch do tyłu (**S**) – tryb pancerza; walka wręcz (**T**) – tryb siły; kucanie (**lewy CTRL**) – tryb maskowania.

DODATKOWE FUNKCJE

Określone funkcje wsparcia są dostępne przez cały czas: nanoskafander jest wyposażony w akwalung, który włącza się automatycznie, gdy postać znajdzie się pod wodą, umożliwiając przez pewien czas normalne oddychanie. Jest także wyposażony w tryb noktowizyjny (można go włączać i wyłączać za pomocą klawisza **I**). System ten ma niezależne zasilanie, które szybko ulega wyczerpaniu. Wskaźnik zasilania noktowizora pojawia się w prawym górnym rogu HUD-a, pokazujący pozostały poziom dostępnej mocy i czas działania.

BROŃ I WYPOSAŻENIE

Aby uzyskać jak najlepszą skuteczność w walce, trzeba właściwie dobrać broń i amunicję. Możliwości bojowe można zwiększać, zdobywając w trakcie misji dodatkową broń (patrz lista poniżej). Uzbrojenie można także rozmontować na części i wykorzystać do modyfikacji innych broni (patrz str. 18).

- Dostępną broń można przełączać, obracając kółko myszy ⇳ lub za pomocą skrótów klawiszowych (patrz *Uzbrojenie* na stronie 5). Rodzaje granatów przełącza się za pomocą klawisza **H**.
- Z niektórych rodzajów broni korzystają wyłącznie żołnierze Koreańskiej Armii Ludowej. Aby je zdobyć, trzeba ich pokonać lub dokonać wypadu do bazy przeciwnika.

PISTOLET

To najbardziej zaawansowany pistolet dostępny w grze. Niewielka masa sprawia, że łatwo podwoić siłę ognia – wystarczy wziąć po pistolecie do każdej ręki.

Pojemność magazynka: 20



PISTOLET MASZYNOWY



Standardowy pistolet maszynowy, który na niewielką odległość zapewnia ogromną siłę ognia. Jego możliwości ulegają dalszemu zwiększeniu po zastosowaniu modyfikacji.

Pojemność magazynka: 50

STRZELBA

Na niewielkie odległości zapewnia ogromną siłę ognia, pomimo niewielkiej masy. Mechanizm przeładowania i zaawansowany system kontrolowania odrzutu sprawiają, że z broni tej można strzelać szybko i niezwykle celnie.

Pojemność: 8



SCAR



Ten hybrydowy karabinek szturmowy to najbardziej zaawansowana broń jednostek specjalnych na świecie. Jest lekki, lecz dysponuje potężną siłą ognia. Dostępna liczba modyfikacji sprawia, że jest to niezwykle wszechstronna broń.

Pojemność magazynka: 40

FY71

Standardowe wyposażenie żołnierzy KLA. Ten karabinek szturmowy łączy łatwość obsługi ze średnią siłą ognia i znacznymi możliwościami modyfikacji. Choć FY71 ustępuje karabinowi SCAR skutecznością, to jednak dostępność amunicji sprawia, że podczas dłuższych misji może się okazać niezwykle przydatny.

Pojemność magazynka: 30



KARABIN SNAJPERSKI



To niezwykle skuteczny karabin snajperski, na którym można zamontować różne celowniki. Pozwala prowadzić skuteczny ostrzał na znaczne odległości. Wyraźny odgłos pojedynczego wystrzału nie może zostać wytłumiony, dlatego niezwykle ważne jest zabezpieczenie pozycji strzelca oraz drogi ewakuacji.

Pojemność magazynka: 10

MINIGUN

To broń ciężka. Bez znacznego zwiększenia siły, jakie zapewnia nanoskafander, żaden człowiek nie byłby w stanie strzelać nią z ręki. Dysponuje zabójczą wprost szybkostrzelnością i doskonale nadaje się oczyszczania znacznych powierzchni. Aby uzyskać większą szybkość ruchu i ograniczyć odrzut, należy włączyć tryb siłowy nanoskafandra.

Pojemność magazynka: 500



KARABIN GAUSSA



Za pomocą specjalnego układu elektromagnesów rozpędza pociski do prędkości zbliżonej do prędkości światła. To najdoskonalsza broń, o jakiej może marzyć snajper. Z karabinu Gaussa można prowadzić ostrzał na ogromne odległości.

Pojemność magazynka: 5

WYRZUTNIA RAKIET

Ręczna wyrzutnia rakiet wyposażonych w nowoczesny system naprowadzania. Doskonale nadaje się do niszczenia czołgów, śmigłowców i wszelkich innych pojazdów, które staną Ci na drodze. Wielkość i masa wyrzutni utrudniają poruszanie się, a ponadto nie da się z niej korzystać z pozycji leżącej. Z tego powodu kluczowe znaczenie ma znalezienie bezpiecznej pozycji do oddania strzału. Wyrzutni nie można ładować – po wystrzeleniu wszystkich trzech pocisków należy ją wyrzucić i znaleźć nową.

Liczba pocisków: 3



MODYFIKACJE BRONI

Broń można zmodyfikować za pomocą szeregu dostępnych nasadek, dzięki którym poradzisz sobie z każdym napotkanym wrogiem. Twój pakiet zawiera podstawowe elementy, takie jak tłumiki i wymienne celowniki. Broń, którą można znaleźć podczas misji, zapewnia jednak większe możliwości, jeśli chodzi o wachlarz dostępnych nasadek. Rozpiętość dostępnych modyfikacji zależy od broni – np. do karabinu SCAR dostępnych jest wiele różnych nasadek.

- Aby wyświetlić to menu, wciśnij klawisz **C** lub wybierz ikonę broni z okna nanoskafandra. Aby je zamknąć, wciśnij ponownie klawisz **C**.



Aby przełączać przez nasadki dostępne dla każdego z miejsc, naciśnij klawisz odpowiadający danemu miejscu. Można także kliknąć nazwę nasadki, aby ją zamontować.

- Wszystkie nasadki są przeznaczone do karabinów, o ile nie zaznaczono inaczej.

Celownik przeziernikowy	Nadaje się do prowadzenia ognia na małe i średnie odległości – szczególnie podczas przemieszczania się, gdyż holograficzna czerwona kropka pozwala na namierzenie celu mimo ruchów broni.
Celownik szturmowy	Prosty celownik z ograniczonym powiększeniem – doskonały do karabinków szturmowych.
Celownik snajperski	Zaawansowany celownik optyczny: dwa ustawienia powiększenia i dalmierz.
Moduł latarki	Podwieszana latarka – podświetla cele, ale zdradza jednocześnie przeciwnikowi pozycję strzelca.
Celownik laserowy	Emituje promień lasera, ułatwiając namierzenie celu. Podobnie jak w przypadku latarki, zastosowanie tego modułu ułatwia przeciwnikowi wykrycie strzelca.
Nasadka – granatnik	Pozwala podwiesić granatnik pod karabinem szturmowym.
Nasadka taktyczna	Zapewnia nieograniczony zapas amunicji taktycznej, która na 60 sekund osłabia trafionych przeciwników.

Tłumik	**(Karabin lub pistolet)** Maskuje odgłos i rozbłysk, które towarzyszą wystrzałom. Do różnych pistoletów i karabinów dostępne są różne rodzaje tłumików.

Podpowiedź: Tłumiki sprawdzają się lepiej podczas walki na mały dystans, gdyż w znacznym stopniu ograniczają moc pocisku.

Moduł lasera/latarki	**(Tylko do pistoletów)** Moduł łączony zawierający latarkę i celownik laserowy, zajmujący jedno z gniazd nasadek.

AMUNICJA

Amunicję zdobywa się w taki sam sposób jak broń: na pokonanych wrogach oraz w ich bazach. Podnieś porzuconą broń, aby zabrać z niej amunicję. Różne rodzaje broni wymagają różnych rodzajów amunicji. Warto więc ją zbierać i być gotowym do zmiany uzbrojenia.

Podpowiedź: Amunicję zapalającą do FY71 można znaleźć w obozach KLA.

POZOSTAŁE UZBROJENIE

Granaty odłamkowe	Rozpadają się na zabójcze odłamki – najlepiej nadają się do zwalczania piechoty.
Granaty dymne	Zapewniają osłonę i pozwalają wyciągnąć przeciwnika z ukrycia.
Granaty błyskowe	Oślepiający błysk na pewien czas dezorientuje żołnierzy przeciwnika.
Ładunki wybuchowe	Standardowy, wielozadaniowy ładunek plastiku. Weź go w ręce, a następnie kliknij lewym przyciskiem myszy, aby podłożyć ładunek. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby przełączyć się na detonator, po czym kliknij lewym przyciskiem myszy, aby odpalić ładunek.

- Aby rzucić granat, przytrzymaj, a następnie zwolnij klawisz **G**. Aby zmienić zasięg, zmodyfikuj kąt rzutu za pomocą ruchu myszką ⇳. Aby zwiększyć zasięg, włącz tryb siły. Aby przełączać pomiędzy różnymi typami granatów, wciśnij klawisz **H**.

POJAZDY

Pojazdy pełnią funkcje transportowe oraz zapewniają różny poziom ochrony i możliwości ofensywnych, a co za tym idzie, dają Ci przewagę taktyczną. Jeżeli pojazd dysponuje wbudowanym systemem HUD, wyświetlacz taktyczny nanoskafandra zostanie z nim zsynchronizowany.

- Aby skorzystać z pojazdu, podejdź do jego drzwi i wciśnij klawisz **F**.
- Pojazdem steruje się za pomocą klawiszy ruchu (**W**, **A**, **S**, **D**).
- Widok z pojazdu można zmienić za pomocą klawisza **F1**.

Gdy wejdziesz do pojazdu, na wyświetlaczu HUD pojawiają się trzy dodatkowe wskaźniki:

Wskaźnik pozycji – białe kropki oznaczają wolne miejsca w pojeździe. Zajmowana przez Ciebie pozycja zaznaczona jest kropką zieloną.

Prędkość – prędkość pojazdu w milach na godzinę (lub węzłach w przypadku pojazdów nawodnych).

Uszkodzenia – wyświetla informację o procentowym uszkodzeniu pojazdu.

- Pozycję w pojeździe można zmieniać, naciskając odpowiedni klawisz. Zwykle **1** oznacza kierowcę, zaś **2** działonowego.

UZBROJENIE POJAZDU

Zajmij odpowiednie stanowisko, aby korzystać z dostępnej broni. Przesuwaj myszkę ⇳/⬄, aby wycelować, po czym naciśnij lewy przycisk myszy w celu oddania strzału z broni podstawowej (klikając prawym przyciskiem, strzela się z broni pomocniczej, o ile pojazd jest w nią wyposażony). Wiele rodzajów broni montowanej pojazdach dysponuje nieograniczonym zapasem amunicji, ale prowadzenie ognia ciągłego może doprowadzić je do przegrzania. W takim wypadku trzeba poczekać, aż broń wystygnie – dopiero wtedy możliwe będzie kontynuowanie ostrzału.

Lekki pojazd taktyczny/ łódź	Z karabinu maszynowego zamontowanego w takich pojazdach strzela się, klikając lewym przyciskiem myszy. Podczas gry na niskim i normalnym poziomie trudności można prowadzić ostrzał z pozycji kierowcy, ale w przypadku poziomów wysokiego i delta trzeba zajmować pozycję działonowego.
Czołg	Kierowca może strzelać z armaty (lewy przycisk myszy) i działka minigun (prawy przycisk myszy). Podczas celowania na wyświetlaczu HUD pojawi się wskaźnik odległości. Aby podnieść lufę podczas prowadzenia ognia na większych dystansach, przesuń mysz w górę. Zajmując pozycję działonowego, za pomocą lewego przycisku myszy można prowadzić ostrzał, a za pomocą prawego – dokonać zbliżenia obrazu.
VTOL/śmigłowiec	Pilot ma do dyspozycji pociski rakietowe i sprzężone działka maszynowe. Wbudowany system automatycznego śledzenia celu ułatwia prowadzenie ostrzału pociskami rakietowymi.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Postępy w grze są automatycznie zapisywane, gdy dotrzesz do punktu kontrolnego misji. Można także samodzielnie zapisać stan rozgrywki na jeden z dwóch sposobów:

- Aby dokonać szybkiego zapisu, wciśnij klawisz **F5**. Masz do dyspozycji tylko jeden plik szybkiego zapisu. Co za tym idzie, każdy kolejny szybki zapis oznacza zastąpienie poprzedniego.
- Wciśnij klawisz **ESC**, aby otworzyć menu pauzy, wybierz **WCZYTAJ/ZAPISZ**, a następnie ZAPISZ GRĘ. Wybierz miejsce zapisu, wpisz nazwę pliku, a następnie kliknij przycisk **ZAPISZ**.

Jeżeli Twoja postać zginie podczas wykonywania misji, automatycznie wczytany zostanie ostatni utworzony plik zapisu. W dowolnym momencie można także wczytać ostatni plik szybkiego zapisu, wciskając klawisz skrótu (domyślnie **F8**).

- Jeśli chcesz wybrać plik do wczytania w trakcie gry, wciśnij klawisz **ESC**, aby wyświetlić menu pauzy, wybierz **WCZYTAJ/ZAPISZ>WCZYTAJ** GRĘ, a następnie wskaż plik. Można także z menu głównego wybrać opcję **WCZYTAJ/ZAPISZ** i wykonać powyższe instrukcje.

Uwaga: Można wczytywać wyłącznie te pliki zapisu, które zostały stworzone w aktywnym profilu.

OPCJE

Wybierz z menu głównego lub menu pauzy OPCJE, a następnie zmień OPCJE GRY i OPCJE SYSTEMOWE lub OPCJE STEROWANIA/OPCJE KONTROLERA, aby zmienić ustawienia sterowania. Większość opcji nie wymaga objaśniania, pozostałe opisano poniżej.

OPCJE GRY

INERCJA BRONI	Przesuń pasek w lewo/prawo, aby zmniejszyć/zwiększyć ruchy broni po ekranie. Większe opóźnienie sprawia wrażenie większego realizmu.

OPCJE STEROWANIA

ROZGLĄDANIE/RUCH> WYGŁADZENIE MYSZKI	Zaznacz pole, aby włączyć tę opcję. Wygładza ona rwane ruchy myszki, ale poruszanie się postaci może być w konsekwencji nieco opóźnione.

OPCJE SYSTEMOWE

OBRAZ> USTAWIENIA OPTYMALNE	To najprostszy sposób, aby jak najlepiej wykorzystać w grze *CrysisÏ*® możliwości Twojego komputera: automatycznie wykryte zostaną odpowiednie ustawienia graficzne.

Uwaga: Opcje graficzne można także zmienić samodzielnie – wybierz **OPCJE SYSTEMOWE> ZAAWANSOWANE**, a następnie zmień ustawienia za pomocą rozwijanych menu.

GRA DLA WIELU OSÓB

- Aby zmierzyć się z innymi w internecie (patrz str. 23) lub sieci lokalnej (patrz str. 24), wybierz z menu głównego **WIELU GRACZY**. Stwórz rozgrywkę błyskawiczną lub dołącz do istniejącej (patrz str. 23). Możesz też rozegrać bardziej strategiczny mecz w trybie walki o władzę (patrz str. 23).

  Uwaga: Wybierając **SZYBKĄ POTYCZKĘ**, można błyskawicznie rozpocząć rozgrywkę sieciową. W ten sposób gracz zostanie skierowany do serwera walki błyskawicznej. Opcje szybkiej rozgrywki można zmieniać z menu głównego lub menu pauzy, wybierając **OPCJE>OPCJE GRY>OPCJE SZYBKIEJ POTYCZKI**.

ELEMENTY TE SĄ DOSTĘPNE WYŁĄCZNIE W TRYBIE DLA WIELU GRACZY

Określone rodzaje broni i wyposażenia dostępne są wyłącznie w trybach rozgrywki dla wielu graczy – zaawansowana technologia obcych i ludzi pozwoli Ci uzyskać przewagę nad wrogiem.

Wyrzutnia taktyczna	najpotężniejsza broń w arsenale ludzi – wystrzeliwuje miniaturową głowicę nuklearną, która sieje ogromne spustoszenie na ograniczonym obszarze.
Akcelerator cząstek (MOAK)	Zmienia wilgoć pochłanianą z powietrza w lodowe sople, które są następnie wystrzeliwane z ogromną prędkością i przebijają niemal każdy cel.
Modyfikacja pochłaniacza cząstek (MOPO)	Udoskonala MOAK, dzięki czemu broń wystrzeliwuje lodową kulę, która zamraża wszystko, w co tylko trafi.
Moduł lasera/latarki	Moduły celownika laserowego i latarki są dostępne w rozgrywkach wieloosobowych, zarówno w wersji do pistoletów, jak i do karabinów.
Granat nanozakłócający	Tworzy impuls elektromagnetyczny, który na pewien czas wyłącza funkcje wszystkich nanoskafandrów, które znalazły się w strefie rażenia.
Mina Claymore	Po zdetonowaniu ta mina przeciwpiechotna wystrzeliwuje w jednym kierunku grad odłamków.
Mina	Typowy ładunek wybuchowy typu „podłóż i zapomnij" – doskonale nadaje się do zwalczania pojazdów.
Elektroniczny wytrych	Aby skorzystać z pojazdu wroga, trzeba najpierw otworzyć zamek. Za pomocą takiego wytrycha można ukraść pusty pojazd.
Przenośny radar	Przez krótki czas ujawnia wszystkim członkom Twojego zespołu położenie jednostek wroga znajdujących się w niewielkim promieniu.
Palnik acetylenowy	Naprawia uszkodzone pojazdy – aby z niego skorzystać, trzeba opuścić pojazd.

Uwaga: Podczas rozgrywek dla wielu graczy można korzystać z dodatkowych rodzajów broni.

POWER STRUGGLE

Unikalny tryb Power Struggle łączy konieczność podejmowania decyzji strategicznych z zaciętą wymianą ognia. Zaciągnij się do armii amerykańskiej lub koreańskiej i ruszaj do bitwy: opracowuj nową broń, zdobywaj i rozwijaj technologię obcych, a następnie zniszcz sztab wroga.

- Zniszczenie sztabu wroga oznacza pewne zwycięstwo. Dodatkowo można określić limit zabitych. Zwycięży zespół, który jako pierwszy zabije taką liczbę przeciwników. Można także określić limit czasu, po którego upłynięciu zwycięzcą ogłoszony zostanie zespół z większą liczbą punktów.

  Podpowiedź: Aby obejrzeć film szkoleniowy do trybu Power Struggle, wybierz z menu głównego opcję **WIELU GRACZY>SZKOLENIE**.

Zdobądź fabrykę prototypów, a następnie przejmij kontrolę nad miejscami katastrof statków obcych, aby doprowadzić do niej zasilanie i rozpocząć produkcję broni. Przejmuj kontrolę nad fabrykami pojazdów, fabrykami wojennymi i fabrykami pojazdów powietrznych, aby uzyskać wsparcie w walce. Z kolei bunkry pozwalają zająć dobre pozycje obronne. Można w nich dodatkowo kupować amunicję oraz uzbrojenie.

- Zabijając wrogów i zdobywając punkty kontrolne, będziesz gromadzić punkty reputacji, które można następnie wydać na lepszy sprzęt w strefach zakupów.

  Podpowiedź: Tylko trzy rodzaje sprzętu są dostatecznie potężne, aby zniszczyć sztab przeciwnika: czołg grawitacyjny, czołg taktyczny oraz wyrzutnia taktyczna.

INSTANT ACTION

Wkrocz prosto do akcji z siłami amerykańskimi w klasycznym starciu o dominację, w którym uczestniczyć może maksymalnie 32 graczy. W walce błyskawicznej nie ma oczekiwania na odrodzenie i liczy się tylko sprawność bojowa.

GRA W INTERNECIE

Wybierz w menu **GRĘ W INTERNECIE**, aby dołączyć do rozgrywki sieciowej i zmagać się z graczami z całego świata. Po stworzeniu konta (patrz *Tworzenie konta* poniżej) wykonuj polecenia opisane w rozdziale poświęconemu ekranowi poczekalni (strona 24), aby dołączyć do rozgrywki internetowej lub stworzyć własną.

ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY, NALEŻY DOKONAĆ REJESTRACJI W SERWISIE GAMESPY. WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM. REGULAMIN MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE WWW.GAMESPY.COM

TWORZENIE KONTA

Zanim będzie można grać w sieci, konieczne jest stworzenie unikalnej nazwy konta – jednocześnie stworzone zostanie konto GameSpy. Na ekranie logowania konta wybierz opcję **NOWE KONTO**, podaj wymagane informacje i kliknij opcję **STWÓRZ**.

- Jeżeli posiadasz już konto GameSpy, podaj nazwę użytkownika i hasło. Jeżeli nie pamiętasz hasła, kliknij opcję **NIE PAMIĘTAM HASŁA** i wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie, aby otrzymać nowe.

ROZGRYWKA W SIECI LOKALNEJ

Rzuć innym wyzwanie do gry wieloosobowej w sieci lokalnej. Aby dołączyć do istniejącej rozgrywki sieciowej lub stworzyć nową, zastosuj się do poleceń opisanych w rozdziale *Ekran poczekalni* (patrz poniżej).

EKRAN POCZEKALNI

Lista zawiera informacje o dostępnych serwerach, zgodnie z nagłówkami. Poszczególne kolumny wskazują (od lewej do prawej): serwery zablokowane, rankingowe, znajdujące się Twojej liście ulubionych oraz takie, na których działa Punkbuster. Podświetl serwer, aby ujrzeć po lewej stronie szczegółowe informacje na jego temat. Aby ograniczyć liczbę serwerów, skorzystaj z **FILTRÓW**. W przypadku rozgrywek internetowych można skorzystać z zakładek, by wyświetlić **WSZYSTKIE SERWERY, ULUBIONE SERWER**Y (dodane do listy po kliknięciu opcji **DODAJ SERWER DO ULUBIONYCH**) oraz **OSTATNIO GRANE**.

- W przypadku rozgrywek internetowych można wybrać zakładkę **CZATU**, aby wyświetlić lub dołączyć do czatu w poczekalni.

Aby dołączyć do istniejącej rozgrywki, podświetl wybraną pozycję na liście, a następnie kliknij opcję **DOŁĄCZ DO SERWERA**. Można także skorzystać z opcji **PODŁĄCZ DO IP**, a następnie wpisać adres IP, numer portu i hasło.

Aby stworzyć nową rozgrywkę, wybierz opcję **STWÓRZ GRĘ**, a następnie określ jej parametry.

- Kolejność map można określić, wybierając z rozwijanego menu Instant Action lub Power Struggle, podświetlając nazwę mapy i klikając opcję **DODAJ DO LISTY MAP**. Podświetl mapę na liście, aby wyświetlić i zmienić jej ustawienia w oknie u dołu.

Gdy określisz już pozostałe ustawienia, kliknij opcję **ROZPOCZNIJ GRĘ**.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

POMOC W SIECI

W razie kłopotów związanych z niniejszą grą odwiedź nasze Centrum Pomocy na stronie **http://eapo.custhelp.com**, gdzie możesz zapoznać się z najnowszymi rozwiązaniami problemów, a także przesłać zapytanie do sieciowej pomocy technicznej.

Aby wyświetlić wskazówki EA Store dotyczące rozwiązywania problemów, sprawdź czy EA Store jest uruchomiony, po czym wybierz Centrum Pomocy w górnej części okna EA Store. Otworzy się nowe okno z poradami dotyczącymi najczęściej występujących problemów (o ile nie zostało otwarte wcześniej).

POMOC W TRYBIE OFFLINE

Niniejsza gra zawiera plik pomocy technicznej, który pomoże rozwiązać problemy z grą. Plik pomocy technicznej znajdziesz w folderze instalacyjnym gry. Możesz również uzyskać pomoc w Centrum Pomocy (patrz *Centrum Pomocy* na stronie 27).

PROBLEMY PODCZAS GRY

Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej

- Jeśli posiadasz kartę graficzną **NVIDIA**, odwiedź **www.nvidia.pl**, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli posiadasz kartę graficzną **ATI**, odwiedź **www.ati.amd.com**, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę **www.microsoft.com**, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer" i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows. Pamiętaj jednak o ponownym włączeniu programu antywirusowego po zakończeniu gry.

GRA SIECIOWA POPRZEZ ROUTER LUB ZAPORĘ SIECIOWĄ

Podczas rozgrywki sieciowej gra wkorzystuje porty wymienione poniżej. Jeśli używasz zapory sieciowej (np. programowej zapory sieciowej Windows lub sprzętowej zapory sieciowej), upewnij się, że możliwa jest komunikacja przez następujące porty:

Typ	Zdalny
UDP	**64087**
TCP	**29900–29901**
TCP	**28910**
TCP	**6667**
TCP	**28901**
TCP	**28910**
UDP	**29910**
UDP	**27900–27901**
TCP	**443**
TCP	**80**

PRZEKIEROWANIE PORTÓW

Jeśli łączysz się z Internetem poprzez router, ustawienie przekierowania portów może rozwiązać wiele problemów związanych z połączeniem sieciowym. Każdy router posiada własne metody konfiguracji przekierowania portów, ale poniższe wskazówki powinny być pomocne:

1. Otwórz panel administracyjny routera. Większość routerów posiada interfejs www, poprzez który można skonfigurować przekierowywanie portów. Zasady nazewnictwa są inne dla każdego routera, ale szukaj odniesień do przekierowania portów, usług, wirtualnych serwerów, połączeń przychodzących, aplikacji, czy gier.
2. Następnie musisz utworzyć nową zasadę dla przekierowania wspomnianych portów na adres IP własnego komputera. Adres IP komputera możesz uzyskać przez menu Start systemu Windows: Kliknij **START > URUCHOM**… i wpisz **cmd**. Kliknij **OK**.
3. W wierszu poleceń wpisz ipconfig i naciśnij ENTER. Wyświetlone zostaną podstawowe ustawienia sieciowe wraz z adresem IP.

Typowe ustawienie przekierowania portu może wyglądać następująco:

Port – 3658, **Protokół** – UDP, **Ruch** – Przychodzący, **Przekierowany na** – [Twój adres **IP**– np. 192.168.1.3]

DMZ

Routery często posiadają opcję umieszczenia komputera w strefie DMZ („strefa zdemilitaryzowana”). W przypadku korzystania z routera w domu, termin ten oznacza, że wszystkie porty przychodzące zostaną przekierowane do Twojego komputera. Takie rozwiązanie zazwyczaj rozwiązuje wszelkie problemy z połączeniem, ale tracisz zabezpieczenia, które oferuje router.

Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat zapór sieciowych, przekierowywania portów i stref DMZ, odwiedź naszą stronę sieciowego Centrum Pomocy, dostępną pod adresem **http://eapo.custhelp.com**

CENTRUM POMOCY

Z uwagi na charakter większości problemów występujących w grach PC, łatwiejsze i zazwyczaj szybsze jest zdiagnozowanie ich przy użyciu naszego Centrum Pomocy dostępnego pod adresem **http://eapo.custhelp.com**.

Tutaj w zakładce *Znajdź odpowiedzi* możesz przejrzeć często zadawane pytania (FAQ) na temat poszczególnych gier lub informacje ogólne. Jeśli nie jesteś w stanie rozwiązać problemu, kliknij zakładkę *Zadaj pytanie*, aby skontaktować się z pracownikiem Centrum, który odpowie Ci możliwie jak najszybciej.

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00).

Telefon: +48 22 852 27 30

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Bezpośredni kontakt e-mailowy z Centrum Pomocy: **pomoc_techniczna@ea.com**

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

- Kliknij **START** > **URUCHOM**… i wpisz dxdiag. Kliknij **OK**, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE**… i zapisz raport na pulpicie Windows.

  Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu rozgrywania danej gry itp.

  Uwaga: Jeśli niniejsza gra została zakupiona poprzez EA Store, możesz zapoznać się z umową licencyjną pod adresem **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/pl/eula.pdf**

GWARANCJA

Uwaga: Poniższe gwarancje dotyczą wyłącznie produktów zakupionych w sieci detalicznej. Gwarancje nie obejmują produktów zakupionych poprzez EA Store.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135, Warszawa. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem Produktu).

CRYENGINE 2

EAP01605218MT